

Artes

Taller de Teatro



Actividades para los estudiantes

Primer año

La vida de las cosas: los objetos en situación de ficción

Serie PROFUNDIZACIÓN · NES



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
27-04-2026



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA

Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)
GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTA: Ariel Gurevich

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)
GERENCIA OPERATIVA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov, Magdalena Pardo

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

**COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y
PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA:** Silvia Saucedo

EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

COORDINACIÓN EDITORIAL: Alexis B. Tellechea

DISEÑO GRÁFICO: Estudio Cerúleo

EDICIÓN: Fabiana Blanco, Natalia Ribas

CORRECCIÓN DE ESTILO: Lupe Deveza

IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

EDICIÓN: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

ACTUALIZACIÓN WEB: Leticia Lobato

Este material contiene las actividades para los estudiantes presentes en *Artes.Taller de teatro.La vida de las cosas*. ISBN 978-987-673-314-4

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.
Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de julio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Holmberg 2548/96, 2º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Portada



Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Pie de página



Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Itinerario de actividades

Actividad 1

El ready-made (objet trouvé o arte encontrado)

2

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Actividades

El ready-made (objet trouvé o arte encontrado)

Actividad 1

Primera parte: Chema Madoz y Christoph Niemann

Se van a dividir en dos grupos: A y B. El grupo A tiene que leer la información sobre [Chema Madoz](#) en Wikipedia y el grupo B, sobre [Christoph Niemann](#) en el artículo "Ilustraciones de domingo de Christoph Niemann" en el sitio Graffica.info. Ambos son artistas visuales

Volver al itinerario de actividades



Volver al itinerario de actividades



Botón que lleva al itinerario de actividades.



Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

- 1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



"Título del texto, de la actividad o del anexo"

Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

Itinerario de actividades



Actividad 2

El *ready-made* (*objet trouvé* o arte encontrado)

2



Actividad 4

El teatro de objetos

4



Actividad 5

Taller laboratorio. Hacia una experiencia de teatro de objetos

5

El ready-made (*objet trouvé* o arte encontrado)

Actividad 2

Primera parte: Chema Madoz y Christoph Niemann

Se van a dividir en dos grupos: A y B. El grupo A tiene que leer la información sobre [Chema Madoz](#) en Wikipedia y el grupo B, sobre Christoph Niemann en el artículo “[Ilustraciones de domingo de Christoph Niemann](#)”, en Gráfica, 17 de mayo de 2015. Ambos son artistas visuales contemporáneos. En el caso del español Madoz, forman parte de su obra fotografías en blanco y negro que emplean objetos, en diálogo con el surrealismo. Por su parte, el alemán Niemann es ilustrador y diseñador, combina dibujos y objetos para contar historias visuales.

Ahora de forma individual, realicen una búsqueda en Internet y elijan una obra del artista en la que haya objetos combinados entre sí o con ilustraciones. Pueden ingresar a las páginas oficiales de [Chema Madoz](#) y [Christoph Niemann](#), buscar videos en YouTube con clips de sus obras, o utilizar la herramienta de búsqueda [Google Images](#). Seleccionen una imagen y tráiganla en forma impresa o en formato digital para la próxima clase.

Luego, resuelvan individualmente:

- Escribí una descripción de la imagen de por lo menos 15 líneas.
- Explicá por qué elegiste esa obra en por lo menos 10 líneas.

Después, formen parejas integradas por alguien del grupo A y del B. Van a tener que intercambiar sus imágenes y sus textos. Es decir, si tenían que elegir una obra de Chema Madoz y escribir sobre ella, recibirán una imagen de Christoph Niemann, y viceversa. A continuación, cada uno resuelva:

- Mirá atentamente la imagen que recibiste.
- Leé los textos donde el compañero describe la imagen y el porqué de su elección.
- Escribí libremente, por lo menos 15 líneas, a partir de la imagen y los textos que recibiste, a continuación de los del compañero.

Después, pongan en común las imágenes y los textos, intercambien pareceres, impresiones. Respondan entre todos:

- ¿Qué objetos se emplean en cada obra y cómo?
- ¿Qué producen de nuevo los objetos al combinarse con otros materiales?
- ¿Qué significados o sensaciones les transmiten?

Por último, compartan las imágenes y textos, junto con sus reflexiones. Tienen que construir, entre todos, un mural digital, a través de la herramienta [Padlet](#), por ejemplo. El mural será también un lugar de registro de actividades futuras. Entre todos, exploren los formatos

posibles, acuerden sobre el más apropiado según las opciones disponibles (muro, canvas, secuencia, rejilla) y definan los permisos de acceso (quiénes pueden editar, quiénes pueden tener acceso, qué informaciones se comparten).

Segunda parte: Marcel Duchamp, el *ready-made* y el arte del siglo XX

A continuación, van a ver y discutir sobre dos videos del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA), acerca de Marcel Duchamp, el *ready-made* y su aporte al arte del siglo XX. Para verlos con subtítulos, al costado derecho del video seleccionen la rueda de Herramientas, luego elijan “Subtítulos” y seleccionen “Español”.

- En primer lugar, visualicen el video [“Cómo los artistas transforman los objetos cotidianos | Arte moderno e ideas”](#). En el anexo 1, “Transcripción de ‘How artists transform everyday objects. Modern art & ideas’”, tendrán disponible la transcripción.
- Luego, miren el video [“Marcel Duchamp | CÓMO VER ‘Readymades’ con la curadora del MoMA Ann Temkin”](#). En el anexo 2, “Transcripción de ‘Marcel Duchamp. How to see readymades with MoMA curator Ann Temkin’”, tendrán disponible la transcripción.

Luego de ver los videos, respondan entre todos:

- ¿Cómo pueden hacerse obras de arte con objetos de todos los días?
- ¿De qué manera realizarían algunas? ¿Con qué materiales y técnicas?
- ¿Qué hace el arte con lo que nos rodea? ¿Cómo nos ayuda a volver a ver o a mirar aquello que no vemos?

Para reflexionar entre todos:

- ¿Cómo relacionarían los videos con lo que hicieron en la primera actividad que realizaron con su docente? ¿Y con las obras de Chema Madoz y Christoph Niemann?

Para la clase siguiente, vuelvan a traer el objeto inútil que utilizaron para la primera actividad que realizaron con su docente y además otros objetos cotidianos que se les ocurran, por ejemplo: papel de diario, un reloj despertador, un plumero, una regadera, una olla, libros, una sartén, el marco de un cuadro, una escoba, embudos de plástico, botellas, etc.

Tercera parte: el aula y el *ready-made*

A partir de los objetos inútiles de la primera actividad que realizaron con su docente y los nuevos objetos cotidianos que trajeron, en esta tercera parte van a tener que producir obras de *ready-made*. Pueden hacerlo solos o en grupos de hasta tres personas. Para su realización, sigan los siguientes pasos:



Anexo 1.
Transcripción de "How artists transform everyday objects. Modern art & ideas"



Anexo 2.
Transcripción de "Marcel Duchamp. How to see 'readymades' with MoMA curator Ann Temkin"

- a. Elijan un objeto.
- b. Decidan si quieren intervenirlo o no.
- c. Cámbienlo de posición para cancelar su función habitual.
- d. Unan varios objetos para crear uno nuevo. Pueden utilizar otros materiales adicionales: alambre dulce, hilo sisal, témperas, cintas, para unir o intervenir.
- e. Pónganle un título a la obra.
- f. Intervengan el aula o un espacio de la escuela, donde los *ready-made* puedan ser visitados por los compañeros de otros cursos durante el recreo.
- g. Sáquenle una foto a la obra y compártanla en una red social. Pueden intervenir las fotografías creando una diapositiva de [OpenOffice Impress](#) o en un programa en línea como [PhotoSnack](#). Incluso Facebook, Instagram o WhatsApp en las “Historias” o “Estados” ofrecen íconos, filtros y posibilidades de incorporar textos a las imágenes. Elijan de qué manera compartir estas publicaciones: como posts tradicionales, publicaciones de contenido efímero o videos en vivo. Otra alternativa es enviar su pieza digital a diez contactos de WhatsApp.
- h. Después de 24 horas, seleccionen algunos de los comentarios, reacciones o respuestas que recibieron.
- i. Compartan las obras en el mural digital. Incorporen algunos comentarios o reacciones más significativos que cada *ready-made* haya recibido en las redes sociales.

Para el próximo encuentro, traigan un objeto pequeño, manipulable, que por alguna razón les guste o les interese (su forma, su color, sus materiales). El objeto no tiene que ser frágil, se debe poder transportar. Pueden usar los objetos inútiles de la primera actividad que realizaron con su docente, algunos de los *ready-made* que hicieron, o bien proponer objetos nuevos.



El teatro de objetos

Actividad 4

A continuación, van a ver cuatro materiales audiovisuales. Al término de cada video, forman grupos de hasta seis personas y responden las siguientes preguntas.

- a. Luego de ver [“Fresh Guacamole by PES | Oscar Nominated Short”](#) [Guacamole fresco], de PESfilm:
 1. Investiguen sobre la técnica de *stop motion*, ¿qué características tiene?
 2. ¿Por qué podría afirmarse que el video es una receta o un tutorial?
 3. ¿Qué les llama la atención?
 4. ¿Qué objetos son reemplazados por otros?
- b. Miren el video [“Los personajes en el teatro de objetos \(con Miquel Gallardo\)”](#), publicado por EduCaixaTV.
 1. En esta versión del *El avaro* para títeres y marionetas, ¿qué elemento sustituye al oro? ¿Por qué?
 2. ¿Cómo están contruidos los personajes de la obra? ¿Qué elementos diferencian a los personajes en edades y géneros?
 3. ¿Qué otros elementos relacionados con el agua propondrían para un futuro casting (botellas, sifones, regaderas, mangueras, jarras)? ¿Cómo los combinarían para crear nuevos personajes?
 4. ¿Cómo define Miquel Gallardo el teatro de objetos? ¿Por qué habla de objeto/personaje? ¿A quién se refiere con el término “manipulador”?
- c. Visualicen el video [“Ressacs - Cie Gare Centrale”](#), en el Festival théâtral du Val d'Oise. El video está en inglés y francés, no se preocupen, no necesitan conocer estos idiomas.
 1. Pese a no entender lo que dicen los personajes, discutan una posible historia de la pareja. ¿Qué fue lo que les ocurrió? Establezcan un principio, un desarrollo y un desenlace.
 2. ¿Qué objetos aparecen? ¿Cómo son utilizados?
 3. ¿Cómo se relacionan los objetos y los actores?
 4. ¿Pueden reconocer algunas acciones que hayan desarrollado en el taller? ¿Cuáles?
 5. ¿Cuáles son los espacios que atraviesan los personajes? ¿Cómo se construyen sobre la mesa?
 6. ¿Qué elementos sonoros intervienen en la obra?

- d. Miren la entrevista a [“Ana Alvarado – Directora Teatro de objetos y actores”](#) en Microcultural UNC. Pueden consultar el anexo 3, “Desgrabación de la entrevista a Ana Alvarado”.
1. En grupos, realicen una red conceptual donde relacionen los siguientes elementos. Expliquen cómo y por qué se vinculan: Teatro de objetos – Títeres – Infancia – Artes visuales – Poesía del objeto – Teatro de actores – Experimentación.



Anexo 3.
Desgrabación
de la entrevista
a Ana Alvarado.

El taller y los objetos

Después de ver los cuatro videos, respondan entre todos las siguientes preguntas.

- ¿Cómo relacionarían los videos que vieron con las actividades y escenas que vienen desarrollando en el taller?
- ¿Qué objetos son empleados con otros usos que no son los habituales?
- ¿Cómo se resignifican los objetos cotidianos a partir de distintas acciones?
- ¿Cómo se establecen espacios y situaciones a partir de los objetos?
- ¿Cómo se modifican los actores en relación con los objetos?

Para la próxima actividad necesitarán los siguientes materiales:

- Un marco vacío de aproximadamente 70 x 50 cm cada tres o cinco estudiantes.
- Los objetos inútiles, cotidianos o *ready-mades* que hicieron o utilizaron en el taller, y los comentarios que recibieron.
- Otros materiales: bolsas de papel madera, papeles, algodón, telas.
- Teléfono celular, la cámara de una netbook o algún otro dispositivo digital.

Volver al
Itinerario de actividades



Taller laboratorio. Hacia una experiencia de teatro de objetos

Actividad 5

Primera parte: receta para experimentar un proceso dramático/máquina heterogénea

Formen grupos de entre tres y cinco estudiantes. Cada grupo tiene que seguir estas instrucciones.

- Consigan un marco vacío o fabriquen uno con maderas o cartones. Consideren como tamaño aproximadamente 70 x 50 cm.
- Recuperen los objetos inútiles, cotidianos o *ready-mades* que hicieron o utilizaron en el taller. Cada integrante del grupo debe elegir como mínimo un elemento. Pueden agregar otros materiales: bolsas de papel madera, papeles, algodón, telas.
- Investiguen la historia previa de los objetos. Escribanla y guárdenla. En el caso de utilizar objetos inútiles de la primera actividad que realizaron con su docente o *ready-mades* de la actividad 2, recuperen los textos que escribieron para esos objetos o los comentarios que recibieron.
- Dispongan los elementos estableciendo relaciones al interior del cuadro, haciéndolos entrar total o parcialmente. Luego, sáquenles una fotografía con el teléfono celular, la cámara de una netbook o algún otro dispositivo digital.
- Diseñen una escena previa y otra posterior, con los objetos en posiciones fijas, y sáquenle una fotografía a cada escena. Eviten establecer un criterio lineal de continuidad mecánica entre el “antes” y el “después”.
- Construyan un GIF animado con las tres imágenes que tomaron con el celular y compártanlo en el mural digital. Pueden utilizar el programa [Gimp](#), instalado en las netbooks (pueden consultar el [tutorial de Gimp](#), del Campus Virtual de Educación Digital).
- Escriban un texto para esta secuencia de imágenes. Luego, incorpórenlo al mural, acompañando el GIF. Pueden producir textos nuevos o tomar los que escribieron a partir de la obra de Chema Madoz o Christoph Niemann (actividad 2) o textos que recuerden de las improvisaciones con objetos (actividad 3). Pueden relacionar los objetos elegidos con anécdotas, sueños, recuerdos personales.
- Pongan en movimiento los objetos para que pasen por las posiciones de las tres fotografías. Todo lo que aparece dentro del marco debe ser tomado en cuenta: las manos de los manipuladores, los objetos, el tiempo en armar y desarmar las imágenes.
- Incorporen en esta manipulación en vivo, los textos que consideren adecuados entre los que hayan producido. Pueden elegir distintas formas: que alguien los lea a la manera de una voz en *off*, que los textos los digan los actores/manipuladores, como parte del discurso de los objetos, etc.

Con todos estos elementos, ya tendrán un primer boceto dramático para una obra de teatro de objetos. Trabajen sobre este borrador, eligiendo qué profundizar y qué dejar a un lado, para que el material crezca en posibilidades.

Segunda parte: laboratorio de obras/teatro de objetos

En la clase siguiente, cada grupo tendrá que mostrar su producción. Pueden elegir hacerlo sobre una superficie plana, una mesa, por ejemplo. Mientras muestra sus escenas, alguien de otro grupo deberá grabarla con una cámara digital o celular. Por último, suban las escenas al mural digital. Los grupos que quieran pueden compartir sus piezas filmadas con sus amigos o familiares, que podrían recibirlas por correo electrónico o WhatsApp, para ampliar el círculo de público más allá del aula.

Volver al
Itinerario de actividades



Anexo 1

Transcripción de “How artists transform everyday objects. Modern art & ideas [Cómo los artistas transforman los objetos cotidianos | Arte moderno e ideas]”

Los artistas tomaron materiales y crearon obras maestras. Los artistas modernos han tomado una cama, una taza de té y una rueda de bicicleta y han hecho lo mismo. Este video se llama: “Transformando objetos cotidianos”. Un tema que exploraremos usando tres obras. Esta es “La rueda de bicicleta” de Marcel Duchamp. Creada en 1913, ha estado en la colección del MoMA por casi cincuenta años. Se parece mucho a una rueda de bicicleta sobre un taburete porque es una rueda de bicicleta en un taburete. Pero mucho más interesante que cómo se ve son las ideas asociadas con esta obra. Fue una de las muchas piezas de Duchamp llamadas *readymades*. Una pala, un botellero, un porta sombreros, un perchero y una rueda de bicicleta. Los *readymades* desafiaron cada definición del arte. El arte es hecho a mano por un artista. Esta es una rueda de bicicleta normal, es un taburete normal. Estos son objetos ya fabricados. El arte es bello. Si quieres ver una rueda de bicicleta invertida, encajada en un taburete y hallar eso hermoso, es posible, pero creo que estamos en el camino equivocado. Duchamp de hecho criticó a muchos artistas modernos por ser, según sus palabras, “retinales”. En otras palabras, “ojos dulces”. Algo para ser mirado. “Y si presentas tu gusto estético, vuelves a los viejos ideales de gusto, y el gusto es el gran enemigo del arte.” Por supuesto, el propio gusto de Duchamp es crítico. Duchamp es un alborotador. Estamos hablando de un artista que cuestiona cada aspecto de lo que es aceptado como un hecho. Duchamp estaba forzando al mundo del arte para definir qué era el arte. Sus *readymades* abrieron el camino para el arte moderno durante décadas. Veinte años después de que Duchamp intentara escandalizar al mundo con una rueda de bicicleta, Meret Oppenheim estaba a punto de hacer lo mismo con una taza de té. En 1936, después de tomar el té con Pablo Picasso y Dora Maar, regresa a su estudio y crea esto. Este objeto fue creado en un momento convulsionado. Todos estos artistas estaban mirando el mundo de una manera nueva. Oppenheim, una estudiante de arte de 22 años, había llamado la atención de André Breton, el fundador del surrealismo. Breton y los surrealistas creían que había una crisis. La sociedad se había estancado. Creyeron que el surrealismo podría impresionar a la gente hacia fuera de los límites de la realidad. Como dijo Breton: “No debemos dudar en desconcertar la sensación”. Una plancha con clavos. Un metrónomo con un ojo. Una taza de té cubierta de piel. La idea de que, si modificas un objeto, altera tu percepción de lo que ese objeto es. La taza de té de Oppenheim fue vista como amenazante, repulsiva. Una mujer incluso se desmayó. Breton la declaró como el objeto surrealista perfecto. Oppenheim afirmó: “Fue una casualidad. Había estado haciendo joyas cubiertas de piel

para ganar un poco de dinero. Le mostré una pieza a Picasso y Dora Maar y bromearon que todo podría estar cubierto en piel”. Hoy, la casualidad de Meret Oppenheim sigue siendo el objeto surrealista por excelencia. Veinte años más tarde en Nueva York, el arte estaba siendo muy serio. Se llamaba “expresionismo abstracto”. Era meditativo. Era personal. Entra Robert Rauschenberg. “Tienes que tener tiempo para sentir lástima por ti mismo si vas a ser un buen expresionista abstracto.” Y esta fue su respuesta al expresionismo abstracto. Él lo llamó “Cama” porque era su colcha y su almohada. Era arte porque estaba en una pared. “La pintura se relaciona con el arte y la vida. Intento actuar en la brecha entre los dos.” Los críticos no sabían cómo llamarlo. ¿Era una pintura? ¿Una escultura? Rauschenberg terminó nombrándolo como una combinación. “Fue la economía. No tenía nada donde pintar”. Rauschenberg pintó en edredones, almohadas, periódicos, águilas calvas, basura, imágenes. Ayudó al arte a ser más que solo pintar en un lienzo. Ahora podría ser, bueno, una cama en una pared. “Cama.” “Objeto.” Y “Rueda de bicicleta”. Transformando objetos cotidianos.

Anexo 2

Transcripción de “Marcel Duchamp. How to see ‘readymades’ with MoMA curator Ann Temkin [Marcel Duchamp. Cómo ver ‘readymades’ con la curadora del MoMA Ann Temkin]”

La mayor ambición de Duchamp fue muy audaz. No fue solo cómo ser un mejor artista, sino redefinir la cuestión de qué es ser un artista. Él mismo dijo en una entrevista que probablemente una de sus mayores contribuciones, entre muchas otras, al arte de su siglo fue la idea del *readymade* (objeto encontrado). Una obra de arte de *readymade* es algo que Duchamp ideó en la adolescencia, a los 19 años. Y fue la idea de que literalmente podía ir a un negocio, elegir un producto o tal vez varios de ellos, ponerlos juntos en su estudio, y llamarlos una obra de arte. Esto significa que todas las nociones vigentes durante siglos, la idea del artista, como un pintor habilidoso o alguien que sabía tallar o moldear, todas esas ideas asociadas con la belleza de una creación o con la inspiración repentina se fueron. Él, por supuesto, era pintor cuando empezó. Primero haciendo pinturas impresionistas. Luego que Picasso abrió el camino con el cubismo, Duchamp hizo una variedad de pinturas cubistas. Después de pintar por una década, decidió: “Sabén, ¿cuál es el propósito de ser un pintor muy bueno o excelente? No estoy cambiando el mundo”. Compró una rueda de bicicleta y un taburete de cocina, los puso juntos, la rueda encima del taburete y los dejó en su estudio. Y de vez en cuando, giraba la rueda. Uno de los primeros *readymades* que hizo cuando llegó a Nueva York, donde había nieve, fue una obra que llamó “Avance del brazo roto”. A menudo, los *readymades* tenían un título que era parte de la obra de arte. Lo compró en una ferretería en el Upper West Side, lo llevó a su estudio, lo colgó. Eso era un *readymade*. La gente tiende a idealizar bastante el significado. ¿Cuál es la elección detrás de la rueda y el taburete? ¿Se trata del sedentarismo y el movimiento? ¿Se trata de lo redondo y redondo? Uno podría seguir y seguir, hasta que emerge casi una parodia de lo que un historiador del arte o un crítico podría decir. Pero Duchamp sostuvo que no era una cuestión de estética y que realmente era una cuestión del cerebro del artista. Y cuando dijo que era una de sus mayores contribuciones, tal vez la más importante, al arte de su siglo, creo que se refería a que todo esto sacaba al artista o la retina del que mira como lo más importante. Duchamp llamó a la pintura “arte retinal” para referirse a todo lo que uno podría ver con pinceladas y color. Duchamp está tratando de decir que la retina está sustituyendo mucho por simple estupidez, así como la religión es el opio de los pueblos. Alejémonos de eso y sigamos con algunas ideas. Esta obra se llama: “¿Por qué no estornudar, Rose Sélavy?”. El título es una pregunta. Rose Sélavy era el seudónimo de Duchamp, su álter ego de nombre femenino. Una pregunta completamente desconcertante: “¿Por qué no estornudar?”. Lo

que tenemos es una jaula para pájaros con algunos cubos de azúcar hechos de mármol, un hueso de sepia y termómetros. Todos estos artículos comprados en la tienda, reunidos en un collage de objetos. Cuando uno ve *readymades* en varios museos, creo que casi de manera virtual ninguno de ellos, solo unos pocos, tal vez un puñado, sobrevivieron a 1919 o a los primeros años veinte. Y a partir de entonces, lo que uno está viendo en todas partes son reediciones que hizo en las décadas de 1940, 1950 o 1960. Durante los años cincuenta y sesenta hizo nuevos, en parte porque después de un par de décadas de relativa celebridad, su arte volvió a ser de gran interés para los artistas jóvenes. Personas como Jasper Johns, Robert Rauschenberg quedaron fascinados por un modelo de artista que no estaba solo preocupado por lo artesanal y la idea del trabajo duro, sino que solo le gustaba que una idea pudiera ser una obra de arte visual. Con el *pop art*, el minimalismo y lo que hoy conocemos como arte conceptual de la década de 1960, todo esto depende, en un grado inmenso, del precedente de Duchamp en 1900, de haber dicho al mundo: “Lo que importa para una obra de arte son las decisiones que se toman, las decisiones que toman los artistas”. Después, él o ella declara que algo es una obra de arte, como una idea o un concepto. Es todo lo que se necesita para una obra de arte. Es asombroso. Cuando recorro estas galerías con visitantes, miran toda clase de pinturas abstractas, muy difíciles de descifrar en sus lienzos y se lo toman muy bien. Cuando llegamos aquí, cien años después, invariablemente aparece: “¿Por qué esto es arte?”. Y creo que ese es uno de los grandes homenajes a Duchamp, que afirman su éxito en lo que se proponía hacer. Hizo que las personas se cuestionaran lo que de otra forma dan por sentado sin pensarlo dos veces.

Anexo 3

Desgrabación de la entrevista a Ana Alvarado

El teatro de objetos es una disciplina que incluye a los títeres, o sea que lo primero que alguien tiene que pensar es que el teatro de objetos y el de títeres son parientes. Se eligió esta palabra “objetos” para ampliar la definición de títeres, porque el títere estaba por lo menos en la Argentina y en otros muchos lugares muy orientado hacia la infancia o al títere de extracción popular, y la palabra “objeto” permite una ampliación del objeto que va a ser empleado en el escenario en función dramática. El teatro de objetos tiene, digamos, cincuenta y cincuenta, podríamos decir así generalizando, entre artes visuales y teatro. Acá nos vamos a encontrar con una acción que está más generada por el encuentro poético de las funciones que hay en el escenario, por la poesía del objeto, que por la variable de acción y texto, que es lo que el público normal de teatro de actores va a buscar. En la Argentina están pasando dos cosas. Una, se asienta mucho el títere de origen popular y su progreso, que sigue teniendo vigencia y, por otro lado, se produce este fenómeno de hibridación. Se mistura con las artes visuales, con la performance, con la instalación, con el teatro de actores. La gente que le interesa el teatro como experimentación, como investigación y que va al teatro de actores de esas características, seguramente en un teatro de objetos para adultos encontraría mucho material. Tenemos que buscar un teatro que sea atractivo, interesante para que vaya el público, generar un público adulto que vaya. Sacar el prejuicio que es solo para niños. Que haya un elenco estable en la universidad es excelente para la investigación. La práctica en las artes es fundamental, y el elenco estable permite el crecimiento del lenguaje.

Notas

- 1 Alvarado, Ana. [*El teatro de objetos, manual dramático*](#). Buenos Aires, Inteatro, 2015, pp. 19 y 20 (adaptación).



Vamos Buenos Aires



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
07-04-2020

[buenosaires.gob.ar/educacion](https://www.buenosaires.gob.ar/educacion)